ProDart

Swiss Dart Machine

Bedienungsanleitung

Deutsch



Diese Anleitung ist wichtig für die korrekte Bedienung der Swiss Dart Machine. Ein Gebrauch ist nur zulässig im Rahmen der in der Bedienungsanleitung gegebenen Hinweise. Ein hiervon abweichender Gebrauch kann erhebliche Schäden verursachen. Bitte lesen Sie daher die Anleitung vor der ersten Inbetriebnahme Ihrer neuen Swiss Dart Machine zur Gewährleistung optimaler Nutzung der Funktionen aufmerksam durch. Die Beschreibung in dieser Anleitung umfasst sämtliche notwendigen Hinweise in Bezug auf Anschluss und Bedienung des Geräts.

Tragen Sie hier für eventuellen späteren Bedarf die Seriennummer und das Kaufdatum Ihrer Swiss Dart Machine ein:

Hersteller:	**Kühne Automaten, Switzerland**
Marke:	**ProDart - Swiss Dart Machine**
Typ:	**SDM Mk1**
Seriennummer:	

Verkaufsstelle:
Kaufdatum:



Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie Ihre Swiss Dart Machine benutzen

Vorsichtsmaßnahmen

- Eltern sollten ihre Kinder bei Benutzung des Dartgeräts beaufsichtigen.
- Achten Sie darauf, dass sich keine Personen (speziell Kinder) unterhalb des Geräts aufhalten.
- Das Gerät darf nicht im Freien verwendet werden.
- Schützen Sie die Swiss Dart Machine vor direktem Sonnenlicht, Feuchtigkeit und Hitze.
- Verwenden Sie **nur** den für die Swiss Dart Machine vorgesehenen Netzadapter. Die Verwendung eines anderen Netzadapters kann zur Beschädigung der Swiss Dart Machine führen.
- Gerät nicht unmittelbar neben einer Tür anbringen, da dadurch Personen, die den Raum betreten bzw. verlassen, gefährdet werden könnten.
- Während des Spiels ist darauf zu achten, dass sich keine Personen in der Schuss-/Wurflinie oder in unmittelbarer Nähe befinden.
- Montieren Sie den Swiss Dart Machine nur an stabile Wände. Verwenden Sie hierfür geeignetes Befestigungsmaterial. Bei Montage an Wände (z.B. Gipsplatten etc.), die keinen stabilen Halt gewährleisten, besorgen Sie sich bitte die dafür geeigneten Befestigungsmaterialien.
- Wenn das Gerät nicht benutzt wird, ziehen Sie den Netzadapter von der Steckdose ab. Ebenso bei Gewitter und vor Öffnen des Geräts.
- Ziehen Sie das Netzadapterkabel niemals am Kabel selbst, sondern stets am Adapter bzw. Stecker haltend vorsichtig aus der Steckdose und Buchse am Gerät.
- Führen Sie niemals eigene Reparaturen am Gerät durch. Informieren Sie bei Schäden Ihre Verkaufsstelle oder den Service-Dienst.
- Es dürfen keine Gegenstände auf dem Gerät abgestellt oder angebracht werden (z.B. Blumenvase etc.). Vermeiden Sie das Einstecken jeglicher Gegenstände in das Gehäuse des Geräts und schützen Sie es vor dem Eindringen von Fremdkörpern. Derartige Eingriffe können zu ernsthaften Schäden an den Innenbauteilen der Swiss Dart Machine führen.
-

Inhalt

Zubehör

Überprüfen Sie vor Anschluss und Montage der Swiss Dart Machine bitte das Zubehör auf Vollständigkeit.

- **Netzadapter**
- **CD-ROM - mit integrierter Bedienungsanleitung-**

Hinweise für die richtige Behandlung und Pflege Ihrer Swiss Dart Machine

- Verwenden Sie nur Dartpfeile mit Kunststoffspitzen (Softtip). **Keine Metall-spitzen verwenden!!** Diese führen zu schweren Beschädigungen des Geräts.
- Im Dart-Board abgebrochene Dartspitzen sollten mit einer Zange vorsichtig herausgedreht werden. **Das Spezialwerkzeug „Spitzenausdrücker“ nur bei ausgebauten Segmenten verwenden.** Wird die abgebrochene Dartspitze ins Innere des Boards durchgestoßen, kann dies zu Funktionsstörungen des Geräts führen.
- Dartpfeile dürfen ein Gewicht von 18 Gramm nicht überschreiten.
- Drehen Sie die Dartpfeile im Uhrzeigersinn aus dem Dart-Board heraus.
- Verwenden Sie für die Reinigung des Gehäuses und der Kunststoffteile ein weiches, mit milder Reinigungslösung und Wasser leicht angefeuchtetes Tuch, und wischen mit einem trockenen Tuch nach. Achten Sie unbedingt darauf, dass während der Reinigung das Netzteil von der Steckdose abgezogen ist.

Technische Daten

Maße/Gewicht

Höhe:	90 cm
Breite:	60 cm
Tiefe oben:	20 cm
Tiefe unten:	10 cm
Gewicht:	ca. 15 Kg (mit Netzadapter ca. 15,45 Kg)
Stromversorgung:	7,5 V AC/AC, 2,2 A.

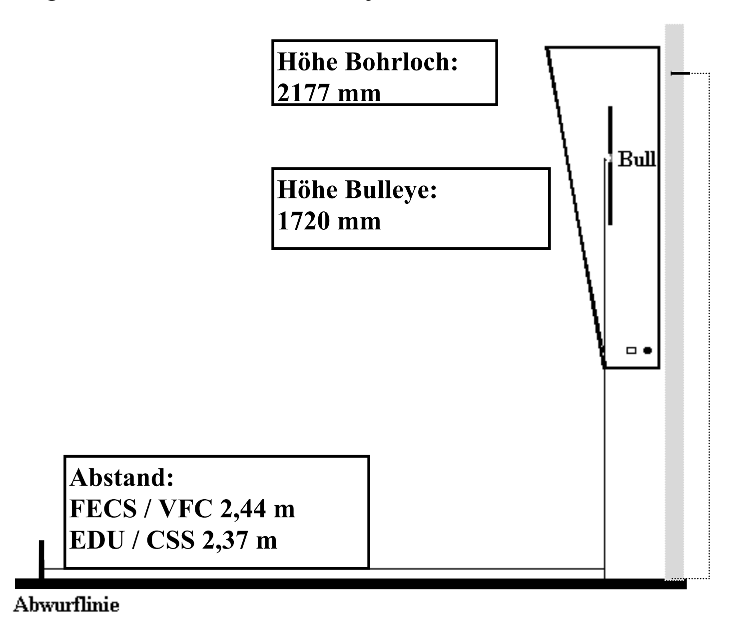
Montage

Um einen stabilen halt zu gewährleisten, verwenden Sie bei Mauerwerk 8er Dübel und Schrauben 6mm x 50mm.

Suchen Sie einen geeigneten Platz. Achten Sie darauf, dass Sie genügend Raum von Ihrem Gerät bis zur Abwurflinie verfügbar haben. Orientieren Sie sich an der unteren Abbildung.

Bohrungen:
Höhe 2177 mm (ab Fußboden bis Mitte Bohrung) (Höhe Bulleye 1720 mm)
Abstand waagrecht 542 mm (Mitte Bohrung)

Stecken Sie die Dübel in die Bohrlöcher. Damit Ihr Dart-Gerät stabil an der Wand hängt, ist darauf zu achten, dass die Schrauben bis auf 15 mm (Abstand Wand => Beginn Schraubenkopf) hineingedreht werden.
Bitte beachten Sie, dass sich aufgrund technischer Änderungen geringfügige Änderungen in den Abmessungen ergeben können. Daher empfehlen wir, die angegebenen Maße vor Montage zu überprüfen.
Die unten eingerahmten Maße können sich je nach Verband ändern und sind nur Vorschläge.



Inbetriebnahme

siehe Abbildung Funktionen, Seite 13

Schließen Sie den Stecker (Hohlstecker) des Netzadapters an die Anschlussbuchse an der Seite der Swiss Dart Machine an.

Schließen Sie den Netzadapter an eine Netzsteckdose an. Achten Sie bitte auf die richtige Stromstärke.

Schalten Sie die Swiss Dart Machine am ON / OFF Schalter an der Seite des Geräts ein. Nach Einschalten erfolgt ein Selbsttest, es leuchten für ca. 3 Sec. alle Anzeigeelemente der Swiss Dart Machine auf. Nach dem Selbsttest werden die Anzeigen **Game** und **Round** auf 0 gestellt und die **Auswahltasten 1 und 2** leuchten auf. Der ist nun für die Auswahl Ihres Spiels bereit.

Beschreibung der Funktionen

Anzeigeeinheiten an der Swiss Dart Machine

siehe Abbildung Funktionen, Seite 13

Jedem Spieler sind 2 Anzeigeeinheiten zugeordnet:

Cricket mit 21 Leuchtdioden

Player 1-4 Anzeige des aktuellen Punktestands

Weitere Anzeigefelder

Game Anzeige der Spielauswahl,
der Zusatzfunktionsauswahl,
der geworfenen Punktzahl
der Hilfe für Double und Tripple

Round zeigt die aktuelle Runde an.

Wurfanzeige 3 Leuchtdioden zwischen zwei symbolischen Pfeilen zeigen die noch zu werfenden Pfeile der aktuellen Runde pro Spieler an.

Auswahltasten

Mit den Tasten 1 + 2 können folgende Spiele ausgewählt werden:



301, 501, 701, High-Score, Shanghai



Cricket, Cricket Cut-Throat

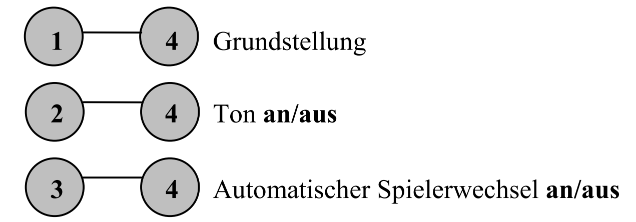


Die **Taste 3** ist die **Zusatzauswahltaste** und kann in Kombination zu den jeweiligen Spielen zusätzlich ausgewählt werden. Ist eine zusätzliche Funktion möglich, blinkt die Taste 3.
Double In, Double Out, Double In/Out, Master, League

Taste 4

Bestätigungstaste
Einstellung der Spieleranzahl.
Umschalttaste

Sonderfunktionen durch gleichzeitiges Drücken bestimmter Tastenkombination



Automatischer Spielerwechsel

Wurden drei Treffer auf dem Board registriert, wird automatisch nach ca. 10 Sec. zum nächsten Spieler umgeschaltet und die Swiss Dart Machine ist für den nächsten Spieler wieder spielbereit. Dies wird durch einen Signalton bekanntgegeben. Innerhalb dieser 10 Sec. müssen die Pfeile herausgezogen werden, da sonst eine ungewollte Punktegutschrift für den nächsten Spieler möglich ist . Wurden keine drei Pfeile erkannt (zum Beispiel: es wurde nur der Auffangring getroffen), muss mit der **Taste 4** (Bestätigungstaste) vor Herausziehen der Pfeile zum nächsten Spieler weitergeschalten werden. Die Umschaltung erfolgt nach ca. 5 sec.

Manueller Spielerwechsel

Nachdem drei Pfeile geworfen und registriert wurden, kann auch mit der **Taste 4** (Bestätigungstaste) direkt zum nächsten Spieler geschaltet werden. Bitte achten Sie darauf, dass Sie in diesem Fall vorher Ihre Dartpfeile aus dem Board ziehen, da sonst eine ungewollte Punktegutschrift für den nächsten Spieler möglich ist. Die Umschaltzeit beträgt ca. 5 Sec. Es besteht dann zusätzlich die Möglichkeit vor Ablauf der 5 sec. durch nochmaliges betätigen der **Taste 4** sofort zum nächsten Spieler zu schalten.

Anzeige und Auswahl der Spiele

Im Anzeigefeld **Game** werden die ausgewählten Spiele und Zusatzfunktionen angezeigt. Die folgende Tabelle zeigt die Vorgehensweise und Darstellung bei der Auswahl von Spielen:

Spielaus-wahl	Taste	Anzeige im Feld Game	Drücken Bestät. Taste	Zusatz -ausw. blinkt	* Wenn gewünscht Taste für Zusatzfunk -tionen drücken	Mögliche Zusatz-funktionen	Anzeige im Feld Game	Drücken Bestät. Taste Auswahl Anzahl Spieler
301	1	301	4	ja	3	Double In	dI	4
501	1	501	4	ja		Double Out	dOU	4
701	1	701	4	ja		Double In/Out Master League	dI O MAS LEG	4 4 4
High - Score	1	HI S	4	nein				
Shang-hai	1	SHH	4	nein				
Cricket	2	CC	4	ja	3	League	LEG	4
Cricket Cut	2	CCr	4	ja				4

*** Wenn Sie keine zusätzlichen Spielvarianten auswählen möchten, drücken Sie erneut die Bestätigungstaste (Taste 4), um die Anzahl der Spieler festzulegen.**

Korrektur der Spielauswahl

Drücken Sie gleichzeitig wie oben bereits beschrieben die Tasten 1 und 4. Somit befinden Sie sich wieder in Grundstellung und können Ihre Auswahl erneut vornehmen.

Einstellen Anzahl Spieler

Mit der Swiss Dart Machine haben Sie die Möglichkeit die Anzahl Spieler von 1 bis 4 beliebig einzustellen. Die Spielerzahl kann erst eingestellt werden, wenn ein Spiel ausgewählt wurde (siehe **Anzeige und Auswahl der Spiele**). Sie wollen z.B. die Spielerzahl 4 einstellen. Drücken Sie die **Taste 4** (Bestätigungstaste) so oft, bis in jedem Feld **Player** eine Zahl (oder 0, abhängig von der Spielauswahl) erscheint.

Korrektur Anzahl Spieler

Nachdem z.B. die Spielerzahl 4 eingestellt wurde, drücken Sie erneut die **Taste 4** (Bestätigungstaste), die Zählung beginnt dann von vorne. Nachdem ca.10 sec. keine Taste betätigt wurde, wird die Eingabe durch einen Signalton bestätigt. Die Swiss Dart Machine ist nun spielbereit.

Pausenfunktion

Nach Einschalten des Geräts und nach Beenden eines Spiels schaltet sich nach 30 sec. die Pausenfunktion selbständig ein. Durch Drücken der **Taste 1 oder 2** wird diese Funktion wieder aufgehoben und es kann ein neues Spiel ausgewählt werden.

Wiederholung des vorhergehenden Spiels

Ist ein Spiel beendet, kann dieses innerhalb von 30 sec. mit der **Taste 4** (Bestätigungstaste), mit der kompletten Einstellung wieder aufgerufen werden.

Hilfefunktion

Im Display **Game** wird bei Erreichen eines bestimmten Punktestandes Hilfestellung gegeben, mit welchem Wurf **(Double o . Tripple)** ein Spiel beendet werden kann. **Beispiel:**
aktueller Punktestand 60,
Anzeige im Display **Game** ca. 5 sec. lang r 20. Dies bedeutet, dass mit einem **Tripple 20** das Spiel beendet werden kann. Es kann sowohl für Tripple als auch für Double eine Hilfe angezeigt werden.
Z.B. bei 16 wird d8 , bei 20 d 10, bei 57 r 19 usw. angezeigt.

r bedeutet **Tripple** d bedeutet **Double**

Spielanleitung

Jeder Spieler hat pro Runde 3 Würfe (3 Pfeile) verfügbar.

Auswahl (ohne Zusatzfunktionen)

- Drücken Sie **Taste 1** so oft, bis Ihr gewünschtes Spiel im Display **Game** erscheint.
- Bestätigen Sie das Spiel mit der **Taste 4** (Bestätigungstaste).
- Drücken Sie erneut **Taste 4** so oft, wie Anzahl Spieler gewünscht werden.

301

Jeder Spieler muss von **301** vorgegebenen Punkten exakt auf „0“ Punkte herunterspielen. Der Spieler, welcher als Erster „0“ erreicht hat, ist Sieger des Spiels. Werden mehr Punkte als erforderlich geworfen, wird der Durchgang beendet und es muss in der nächsten Runde erneut versucht werden auf 0 Punkte zu gelangen. Der vorhergehende Punktestand wird wieder angezeigt.

501und 701

Gleicher Spielablauf wie 301, es wird lediglich von 501 bzw. 701 Punkten heruntergezählt.

High-Score

Das Spiel geht über sieben Runden. Gewinner ist, wer nach sieben Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

Shanghai

Es müssen die Felder der Zahlen 1,2,3.... usw. in aufsteigender Reihenfolge getroffen werden. Double zählt doppelt und Tripple 3-fach.
Zur besseren Orientierung wird im **Display Game** die nächste Zahl, die getroffen werden muss, angezeigt. Die Punktzahl wird auch im **Display Game** angezeigt. Damit es nicht zu Verwechslungen oder Verwirrungen kommt, werden die Punkte mit einem **P** angezeigt (z.B. P 55). Wird bei einem Durchgang das vorgegebene Feld nicht getroffen, erfolgt ein Signalton und der Wurf muss erneut versucht werden. Das Spiel geht über sieben Runden. Gewinner ist, wer nach der siebten Runde die meisten Punkte erreicht hat oder einen Shanghai wirft.
Ein Shanghai wird erreicht, indem die Segmente der Einfach, Zweifach und Dreifachzählung mit 3 Würfen hintereinander in unbestimmter Reihenfolge getroffen werden. Dies bedeutet einen Sieg, vor Ablauf der siebten Runde.

Cricket

Die LED´s (Leuchtdioden) an der Cricketanzeige sind den Zahlen 15 - 20 und dem Bull zugeordnet (insgesamt 3 je Zahl und Bull). Werden diese Zahlen getroffen, leuchten die Dioden auf, wobei **Double** doppelt und **Tripple** 3-fach zählt.
Ziel des Spiels ist, alle Dioden zum Leuchten zu bringen.
Sobald eine 3 er Reihe voll ist, können noch weitere Punkte gesammelt werden, sofern die Gegner diese Reihe noch nicht gefüllt haben. Gewinner des Spiels ist, wer zuerst alle LED`s zum Leuchten bringt und die meisten Punkte erreicht hat.

Cricket Cut-Throat

Gleicher Spielablauf wie bei Cricket mit dem Unterschied, dass keine Punkte gesammelt werden können, sondern der Gegner Strafpunkte erhält, wenn eine Reihe nicht vollständig gefüllt ist. Gewinner ist, wer zuerst alle LED`s zum Leuchten bringt und die wenigsten Punkte hat.

Zusatzfunktionen für die Spiele 301, 501 und 701

Auswahl (mit Zusatzfunktionen)

- Drücken Sie **Taste 1** so oft, bis Ihr gewünschtes Spiel im Display **Game** erscheint.
- Bestätigen Sie das Spiel mit der **Taste 4** (Bestätigungstaste).
- **Die Taste 3 blinkt**
- Drücken Sie **Taste 3** so oft, bis die gewünschte Zusatzfunktion (siehe Tabelle) im Display **Game** erscheint
- Drücken Sie erneut **Taste 4** so oft, wie Anzahl Spieler gewünscht werden.

Double In

Gezählt werden kann erst, wenn ein Spieler mit einem seiner Pfeile in den „Bulleye“ oder in den Double Ring trifft. Dies ist unabhängig davon, wie viele Runden bereits gespielt wurden.

Double Out

Das Spiel kann nur mit einem „Bull Eye“ oder mit einem „Double“ Wurf beendet werden. Man muss genau den Punktestand „0“ erreichen.

Double In/Out
Beide Funktionen können gleichzeitig in einem Spiel verwendet werden.

Master
Wie Double Out, nur dass ein Spiel auch mit einem Tripple beendet werden kann.

League
Dies ist ein Mannschaftsspiel. Es werden die Mannschaften **A** und **B** gebildet. Mannschaft **A** sind die Spieler **1** und **3 ,** Mannschaft **B** die Spieler **2** und **4**. Eine Mannschaft kann das Spiel nur beenden, wenn sein Mitspieler weniger Punkte aufweist als die gegnerische Mannschaft zusammen. Sollte dennoch die Punktzahl „0“ erreicht sein, wird dies als Fehlwurf signalisiert.

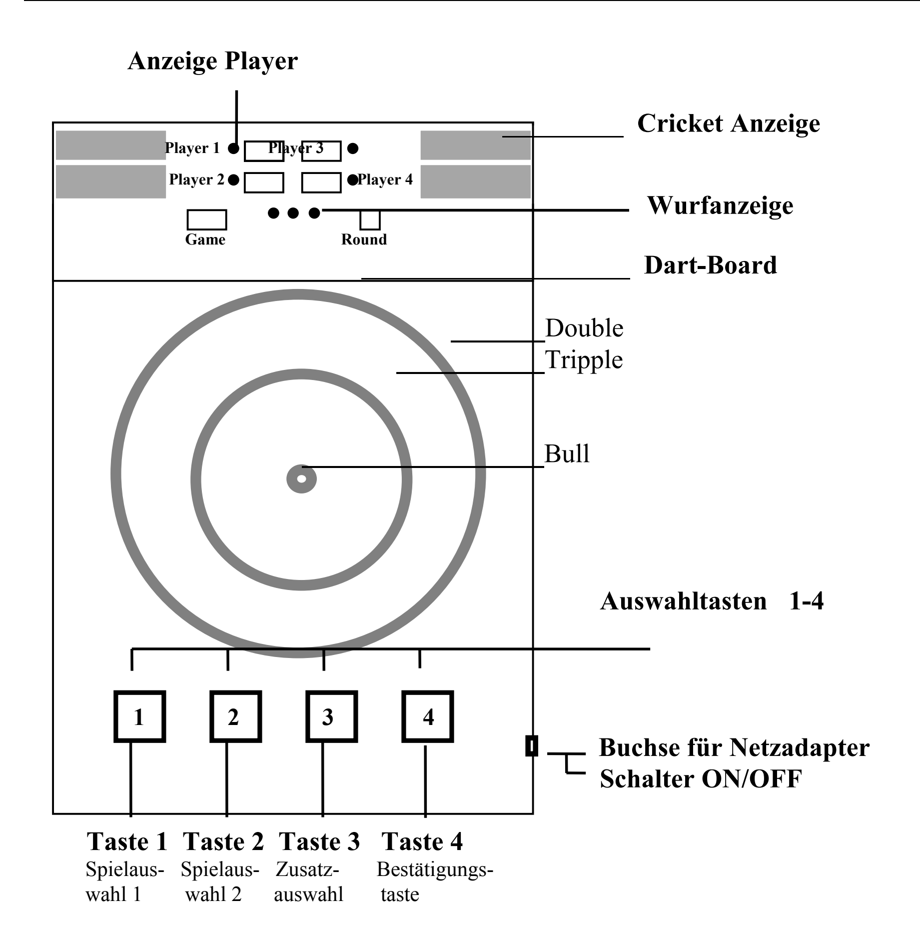
Zusatzfunktionen für das Spiel Cricket

League
Dies ist ein Mannschaftsspiel. Es werden die Mannschaften **A** und **B** gebildet. Mannschaft **A** sind die Spieler **1** und **3,** Mannschaft **B** die Spieler **2** und **4**. Um Punkte zu erreichen, muss der Mitspieler die gleiche LED Reihe komplett voll haben, um mit dieser Zahl zu punkten. Es kann solange gepunktet werden, bis die gegnerische Mannschaft ebenfalls diese LED Reihe zu Leuchten gebracht hat. Sieger ist die Mannschaft, bei der alle LED`s leuchten und die meisten Punkte auf ihrem Konto hat.

Zusatzfunktionen für das Spiel Cricket Cut-Throat

League
Derselbe Spielablauf wie bei **Cricket League**, mit dem Unterschied, dass der gegnerischen Mannschaft Strafpunkte aufgebrummt werden können. (siehe Cricket Cut-Throat)

Abbildung Funktionen



Schnittstelle

Ihre Swiss Dart Machine verfügt über eine serielle Schnittstelle. Sie können Ihre Swiss Dart Machine mit einem PC verbinden und Informationen an den PC senden.
Nahere Informationen entnehmen Sie bitte auf unsrer Homepage: www.prodart.ch

Kundendienst und Garantie

Vor Auslieferung werden alle Dart-Geräte streng geprüft. Sollte trotzdem ein Fehler auftreten, senden Sie bitte das Gerät in der Originalverpackung gut verpackt an nachstehende Anschrift.
Unabhängig von der Gewährleistung des Händlers, bei dem Sie das Gerät gekauft haben, übernehmen wir für die Swiss Dart Machine **2 Jahre Garantie**, beginnend mit dem Verkaufstag. Bei nachgewiesenem Material - oder Fabrikationsfehlern wird das Gerät kostenlos instandgesetzt oder umgetauscht. Im übrigen gelten die gesetzlichen Bestimmungen. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Verschleißteile. Das gleiche gilt für Eingriffe, die nicht von einer zugelassenen Verkaufsstelle vorgenommen wurden.
Bei missbräuchlicher und unsachgemäßer Behandlung und bei Schäden normaler Abnutzung, erlischt die Verpflichtung.

Bei eventuell auftretenden Schäden beachten Sie bitte folgendes:

Umtausch/Gutschrift innerhalb der Garantiefrist
Ein Umtausch oder eine Gutschrift ist nur mit unserer ausdrücklichen Zustimmung möglich. Voraussetzung ist unter anderem, dass das Gerät originalverpackt und vollständig, frei an uns zurückgesendet wird. Wir bitten Sie daher, auch die Originalverpackung innerhalb der Garantiezeit sorgfältig aufzubewahren.
Legen Sie bitte unbedingt eine Rechnungskopie bei.

Reparatur / Einsenden
Um Ihnen lästige Rückfragen und die dadurch erheblich längeren Reparaturzeiten zu ersparen, bitten wir Sie, eine genaue Fehlerbeschreibung und eine Kopie der Rechnung dem defekten Gerät beizufügen und dieses komplett in der Originalverpackung einzusenden. Dies erleichtert die Fehlerbehebung und den eventuellen Umtausch des defekten Geräts.

Transportschaden
- Auf jeden Fall lassen Sie die Ware und Verpackung unverändert.
- Benutzen Sie das beschädigte Gut nicht.
- Setzen Sie sich mit dem Transportunternehmen, welches Ihnen das Gerät geliefert hat in Verbindung und lassen es wieder abholen.

Testpauschale
Die an uns gesandte Ware, die trotz eingehender Tests keine Fehler aufweist, betrachten wir als kostenpflichtiges Überprüfungsmaterial und berechnen eine Testpauschale von Fr. 50.00 / EURO 30.00 und Versandkosten zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

Annahmeverweigerung
Wir bitten um Verständnis, dass jede eingesandte Reparatur, die unfrei oder ohne Rechnungskopie bei uns eintrifft, zu Lasten des Einsenders zurückgesandt wird.

Service
Führen Sie bitte keine Reparaturen selbst durch, da sonst die Garantie entfällt. Bei Funktionsstörungen der Swiss Dart Machine wenden Sie sich bitte an Ihre Verkaufsstelle oder schriftlich an unseren Service mit Angabe der Funktionsstörung und der Seriennummer des Geräts.

Kühne Automaten
ProDart Swiss Dart Machine
Laubisrütistr. 72
CH-8713 Uerikon

www.prodart.ch
info@prodart.ch